L'AUTOROUTE DES ORIGINES

Deuxième test de l'Autoroute des Larmes, voyage lynchien et initiatique

Joué au Dernier Bar Avant la Fin du Monde, le 14/06/2015.
Personnages : Le Prof, Najuat, Eclipse, Jamal, Mark, Sibil

Le Théâtre :

Deuxième test de l'Autoroute des Larmes, un théâtre contemporain pour Inflorenza.

A travers la forêt canadienne, une longue route qui n'en finit pas. Plusieurs jeunes indiennes et indiens ont disparu en y faisant du stop.
Que leur est-il arrivé ? Les retrouvera-t-on ? Qui est responsable de ces disparitions ?
Que vous soyez le proche d'un des disparus, un usager de la route à travers la forêt, un membre de la police qui fait des recherches, un bénévole qui organise des battues, un jeune indien qui fait du stop, un des habitants de la forêt, des jeunes indiens qui survivent dans la délinquance et la prostitution ou encore une de ces personnes infréquentables qui rôdent dans la région... la route ne vous épargnera pas.

Un road-movie triste et chamanique dans les forêts immenses du Grand Nord.

Personnages :

<u>Le Prof, savant fou</u>
Objectif : atteindre l'immortalité
Symboles : hibou, poison
Le Prof travaille comme botaniste dans la même agence fédérale de gestion de la forêt que Sibile. Il recherche une plante mythique qui lui accorderait l'immortalité.
Il a aussi découvert un jeune homme, Eclipse, qui au cours d'un rituel lors d'une nuit d'eclipse, a accédé à la jeunesse éternelle. Bien sûr, le Prof s'intéresse à Eclipse de près.

<u>Najuat, bénévole à l'affut</u>
Najuat est une indienne qui a reçu une éducation urbaine dans une famille de classe moyenne, à Pickton. Elle a sombré dans la pauvreté et elle a dû se prostituer. Son joueur a envisagé qu'elle ait pu coucher avec un autre personnage à cette époque, peut-être Jamal, mais ça n'a jamais été explicité. (en fait, si ,Najuat a fini par reconnaître Jamal et se souvenir, juste avant sa « noyade ». Elle s'en est sortie et ses croyances autochtones lui sont revenues. Aujourd'hui, elle fait de la prévention et de l'aide auprès des victimes autochtones du tueur de l'Autoroute des Larmes, elle est bénévole et recherche les personnes disparues. Pour entrer en contact avec les ancêtres, et la forêt, elle veut à tout prix sauver des vies. Ce besoin l'emmène dans des situations délicates où elle est susceptible de trouver des personnes en danger de mort. Elle est dans la région depuis un an, elle connaît bien Sibil, c'est une amie d'enfance. Son frère Mark s'est rapproché de Najuat depuis qu'il recherche son autre soeur disparue, Nakoma.
Objectif : sauver des vies
Symboles : ancêtre, hibou.

<u>Eclipse</u>
Amnésique
Objectif : retrouver sa soeur Absinthe qui a disparu
Symboles : absinthe, forêt

Il y a quinze ans, Eclipse, au cours d'un rituel lors d'une nuit d'éclipse, a accédé à la jeunesse éternelle. Eclipse a la peau pâle, il est lunaire, naïf. Il recherche désespérément Absinthe, sa soeur liée à lui lors du rituel. Il ne se souvient pas du tout de sa vie avant le rituel, et depuis il vit dans les bois.

Jamal, pompiste sur une station au bord de la route.
Jamal est un métis autochtone qui tient une station-service où ne s'arrêtent que les voyageurs de passage sur l'Autoroute des Larmes. La route est son seul contact avec l'humanité, partout autour c'est la forêt.
En dehors de son service, Jamal vit seul. Il cherche à profiter de chaque instant, dans une course compulsive au carpe diem. Après son service, ses soirées sont ponctuées par le ménage, chasser le passé, balayer les souvenirs trop lourds. Il aime les lasagnes, chaudes, charnues. Et rencontrer des prostituées.
Objectif : jouir de la vie sans culpabilité
Symboles : route, passé (oubli)

Mark, nouveau blanc
Objectif : retrouver sa soeur, Nacoma.
Symboles : modernité, tradition
Marc est aussi un indien originaire d'une réserve, mais il a renié ses origines. Il a un bon travail, s'habille comme un occidental, il a les cheveux teints en blond. Il habitait à Pickton, dans les beaux quartiers, mais il revient au pays pour rechercher sa soeur Nakoma, qui a disparu, elle est sans doute une victime du tueur de l'Autoroute des Larmes. Il est aussi le frère de Sibil.

Sibil, garde forestière
Sibil est garde-chasse, elle fait partie d'une agence fédérale qui mène des études scientifiques dans la forêt, mais est aussi habilitée pour dresser des procès-verbaux concernant différentes infractions. Elle peut porter un fusil de chasse pour se défendre des bêtes sauvages. Elle consacre ses journées à surveiller le braconnage d'espèces protégées, faire des relevés d'eaux, de terres et plantes pour les scientifiques, vérifier l'entretien des sentiers.
Sibil est une grande passionnée de chasse. Elle est indienne, c'est la soeur de Mark et de Nakoma, la disparue.
Symboles : cycle, traque.

L'histoire :

Le Prof axe sa quête de l'immortalité sur la recherche d'une plante miraculeuse dans la forêt. Pour lui, elle serait liée au rituel qui a donné lieu à la "naissance" d'Eclipse. Il va voir Jamal, et lui propose de l'acheter comme guide contre des bouteilles de whisky. Il s'agirait de monter une expédition auprès d'un lac, le massif tout-terrain de Jamal leur sera utile. Officiellement, ce sera une partie de pêche, officieusement une recherche de la plante.

Najuat arpente la même zone de la forêt en voiture avec Mark. Ils sont à la recherche du tueur de Pickton, un serial killer qui a sévi dans cette ville et qu'elle suppose impliqué dans les disparitions de l'Autoroute des Larmes. Najuat a la conviction qu'il lui faut rechercher une rivière.

Eclipse est dans la forêt, il fait un rituel pour avoir des réponses sur son passé et pour retrouver Absinthe, sa soeur aux yeux verts comme des lacs. Il plonge son bras dans le feu pour achever le rituel, il a alors une vision nette du tueur de Pickton. C'est une métisse, mi-blanche, mi-indienne. La Métisse est le tueur de Pickton, le tueur de l'Autoroute des Larmes.

Le prof l'observe de loin et se précipite pour le soigner (et récupérer des échantillons de son sang). Mais le contact du sang d'Eclipse le brûle et noircit son bras.

Jamal est dans sa station-service. Il fait nuit. Il balaye. Comme pour mettre le passé de côté. Pour que tout soit propre. Jamal se fait des lasagnes. Il prend le temps de les cuire au four, de surveiller la cuisson. Il apprécie ce moment. Il dîne, regarde l'heure et considère qu'il a le temps. Il regarde de nouveau sa montre. Elle est en retard. Une voiture se gare sur la station déserte. Jamal va ouvrir la porte, une frêle silhouette féminine se trouve devant lui..

Mark a planté son superbe véhicule au premier nid de poule et a demandé à Najuat son aide et sa voiture pour retrouver Nakoma. Ils ont roulé un moment dans la forêt en quête d'une rivière et malgré l'instinct et les connaissances d'orientation de Najuat, ils sont revenus sur l'autoroute, qui est une sorte de rivière. Il aperçoit une voiture éteignant ses phares sur la station service déserte de Jamal. Une femme en sort, il est persuadé que la situation n'est pas normale, qu'il tient une piste. Ils s'arrêtent à la station, et descendent de voiture.

Najuat entend des hibous, puis un cri. Elle et se rue vers la station-service et tambourine à la porte pendant que Mark fait le tour pour entrer par la porte de derrière. Jamal entend un bruit dans sa demeure, quelqu'un essaye d'entrer. Il ordonne sèchement à la femme qui est avec lui de se lever pour aller voir ce qu'il en retourne. Sibil révèle que c'est elle, la frèle silhouette qui a rejoint Jamal. Bien plus leste que Jamal, elle prend son arme de service et descend à la rencontre de Mark. Face à son frère, confuse de le revoir, elle tire un coup de feu et blesse Mark. D'autres personnes arrivent, comme le Prof et Najuat.

En perdant son sang, Mark a une vision. Il est dans une grotte, avec Absinthe et Nakoma, toutes deux sont ligotées. Il sait qu'il s'est rendu complice de leur sort, mais à ce stade, on ne sait pas à quel degré.

Le bras du Prof continue à pourrir. Il devient urgent pour lui d'accéder à l'immortalité.

Une fois la confusion un peu levée, Jamal fait entrer tout le monde en sa demeure. Il offre à chacun un café provenant de la machine a café automatique. Najuat refuse. Le Prof dit préférer un alcool. Jamal lui dit d'aller chercher la bouteille d'absinthe. Alors qu'il boit une première gorgée, le nuage d'alcool lui suggère une idée : il recherche l'immortalité alors qu'il est en fait déjà un immortel.

Jamal offre aussi un café à Sibil et elle reçoit la suggestion que ce qui s'était produit avec son frère s'était déjà produit auparavant.

Le petit matin, après une nuit blanche à veiller sur les blessés. Il est temps de se rendre au lac, pour comprendre la vérité. Tout le monde monte dans le tout-terrain de Jamal et le véhicule s'enfonce dans la forêt. Tout s'assombrit : une éclipse se prépare. L'aurore va devenir la nuit. Plus on s'approche du lac, plus la forêt est dense, plus les choses deviennent étranges.

D'autres visions du passé. Absinthe, la Métisse, Eclipse et le Prof réunis autour d'un arbre, près du lac, un arbre où des dizaines de hiboux sont cloués vivants. On découvre que le Prof était immortel et qu'il a fait ce rituel pour transférer son immortalité à la Métisse, Eclipse et Absinthe. Il leur transfère son sang, le sang noir, et il perd la mémoire en même temps. Mais la Métisse (peut-être à cause de son sang impur ?), échoue à devenir immortelle. C'est depuis qu'elle est devenu la tueuse de l'Autoroute des Larmes, pour se venger. Se venger des rituels indiens. Se venger de la nation première.

Najuat roule sur des sentiers et finit par confondre la route et une rivière, elle se souvient avoir déjà

croisé Jamal quand elle se prostituait. Un souvenir qui lui déplaît plus que tout. Elle se noie avec le véhicule qui s'enfonce dans une route-rivière.

Pickton, il y a quinze ans. La Métisse rencontre Mark dans un bar. Elle voit dans ses vêtements occidentaux, dans ses cheveux teintés, qu'il en veut autant qu'elle à ses origines indiennes. Elle le recueille et le forme pour devenir le tueur de l'Autoroute des Larmes à ses côtés. Absinthe et Nakoma sont leurs dernières victimes, et la grotte, leur repaire.

On comprend que Nakoma est morte et qu'elle ne reviendra pas.

Jamal se réveille. Il fait du café. Dans son lit, il y a la Métisse. Et il est tellement ému par elle, il se sent tellement coupable pour la beauté de ce moment, pour ne pas en être digne. Il fait couler deux cafés, forts. Et il fait une grave erreur. Il se trompe en distribuant les cafés. Il prend le café qui contient la joie de vivre, la sincérité de la Métisse, et il lui donne le café qui contient toute son amertume.

Ils sont enfin réunis sur la plage du lac. Il y a ce grand arbre qui grandit et rajeunit à toute vitesse, une spirale de bourgeonnement. La Métisse et face à eux, et à ses pieds, Absinthe, ligotée. Elle va la poignarder.

Le Prof et Eclipse ruent l'un vers l'autre, c'est leur dernier combat, bras nécrosé contre bras brûlé. Ils se battent et leurs sangs se mêlent, alors le bras du Prof guérit et Eclipse redevient mortel. La Métisse veut tuer Absinthe

Jamal veut empêcher la Métisse de revenir dans sa vie et cherche à déraciner l'Arbre fluctuant. Mais elle absorbe l'arbre de vie et devient immortelle quand même. Mark affronte Jamal et le tue au couteau. Sans l'influence de la Métisse, il devient fou et s'ouvre lui-même les veines pour en faire sortir ce sang indien qui lui répugne.

Un flot de sang s'échappe de Jamal et draine les clefs du pick up vers Sibil, qui se sauve, poursuivie par son frère meurtrier, qui finit par s'écrouler dans son sang, qu'il voit peu à peu partir de son corps... l'empreinte de ses origines.

Règles utilisées :

Nous avons joué en *Inflorenza minima*, en mode Carte Rouge. C'était le premier test de Carte Rouge en *minima*. J'ai appliqué la méthode suivante : quand le personnage en instance veut accomplir quelque chose, n'importe quel autre joueur annonce qu'il y a un prix à payer, et il désigne un troisième joueur qui va définir le prix à payer. Le joueur en instance ne peut pas refuser qu'il y ait un prix à payer, il ne doit même pas négocier. Soit il accepte de payer le prix, soit il fait forfait, soit il accepte le risque, pour récupérer un as de pique. Les règles sur les duels sont les mêmes que d'habitude.

J'avais à ma table deux personnes qui ont beaucoup pratiqué *Inflorenza première édition*, dont une joueuse qui réfléchit beaucoup sur le jeu en collectif, et j'ai donc inclus la notion d'harmonie dans mon briefing, chose inspirée de ses réflexions et des miennes. Cela revient à comparer un groupe de joueurs d'*Inflorenza* à un orchestre de jazz qui s'harmonise en jouant : personne n'a le même instrument mais on essaye de jouer en accord, et c'est quelque chose qui se fait progressivement, en jouant. Au départ, c'est le magma et à la fin c'est la note bleue.

Comme on jouait en Carte Rouge, j'ai aussi briefé sur la méthode *Deus Ex Machina*, qui est une

méthode de maîtrise.
D : joue le Destin des personnages, relie ce qui se passe aux objectifs des personnages, y compris décors et figurants
E : Emotions : décris les émotions des personnages, des figurants et des décors, pour permettre aux émotions des joueurs d'émerger
U : Univers : pense à décrire des choses liées à l'univers : la forêt, les ruines, l'oubli, l'emprise, l'égrégore, les horlas
S : Symboles : pense à décrire des choses en relations aux symboles des personnages. Si tu veux te lier facilement à un personnage, offre-lui quelque chose lié à ces symboles.
Ex : Explique les mystères au fur et à mesure, si possible explique en faisant des liens entre les personnages
Machina : ne fais pas de deus ex machina. C'est aux personnages qu'il revient de résoudre leurs problèmes, pas à un décor ou un figurant.

Cela a plutôt bien fonctionné. Les joueurs ont mis un peu de temps pour s'harmoniser, je dirais un bon tour de table, et au vu de la masse créative qui émergeait, j'ai pas mal utilisé mon rôle de Confident pour faire de la mise en scène, demander des explications et de la convergence, et je me suis fait plaisir sur le troisième tour de table, où j'ai demandé à ce que chacun joue une instance dans le passé, dans le futur ou dans un rêve.
Le jeu du joueur de Jamal m'a vraiment étonné. J'ai dû citer plusieurs fois David Lynch dans mon briefing sur le théâtre et il m'a vraiment pris au mot, décrivant un personnage lunaire pris dans une vie sans enjeux. C'était pas loin de l'anti-jeu si l'on considère les critères d'*Inflorenza*, parce que le joueur n'était pas des plus pro-actifs pour créer des liens avec les autres joueurs, ou pour amener des défis et des problèmes. Il était dans une exploration intime, et j'ai laissé faire parce que c'était fascinant. Sa façon de jouer m'a inspiré le jeu *Dragonfly Motel*, dont la rédaction a commencé le surlendemain.

Commentaires sur le jeu :

Le joueur de Mark a trouvé qu'il y avait beaucoup de motifs divergents, et que les joueurs faisaient beaucoup d'intrusions dans les instances des autres. La joueuse de Sibil a estimé qu'on était pas encore très harmonisé, qu'une partie d'*Inflorenza* çà pouvait être "mille fois ça". Il s'agissait des deux personnes qui ont déjà beaucoup joué à *Inflorenza première édition*.
A décharge, je rappelle qu'on était six joueurs + moi en Confident, et les autres joueurs n'avaient jamais pratiqué *Inflorenza*, et même pour certains aucun jeu à partage large des responsabilités. Je trouve qu'une première séance est forcément nécessaire pour harmoniser le premier groupe, et d'ailleurs je sais que toutes les séances d'*Inflorenza* qu'ont pratiquées le joueur de Mark et la joueuse de Sibil n'étaient pas satisfaisantes. Cela remet en évidence l'importance du debriefing en fin de partie, et de la mise en commun des attentes en début de partie.

Je crois pour autant qu'il y a eu quelques relations de confiance tissées assez tôt, ainsi la joueuse qui explique que son personnage, Sibil, a de fréquentes relations épicuriennes avec Jamal, alors que cette joueuse a dit éviter les relations amoureuses en jeu quand elle ne connaît pas assez le groupe.
La notion d'harmonisation du groupe de jeu m'intéresse toujours autant. En cela, la lecture du blog "Je ne suis pas MJ mais" est pour moi une grande source de travail. Je la résous dans des jeux comme Arbre et Dragonfly Motel avec les "+" et les "-" et les débriefings, mais dans *Inflorenza*, c'est plutôt le dialogue méta en cours de jeu qui fait office d'harmonisation. Reste à voir comment faire pour que le groupe de jeu s'empare de se souci d'harmonie, et que ça ne soit pas le pré carré du Confident, qui risque d'imposer son propre rythme et ses propres obsessions, comme cela m'arrive souvent.

Depuis quelques parties, je ne prends plus de notes sur l'histoire, pour me concentrer sur la maîtrise, et de surcroît en jouant sans phrases, on n'a que peu de traces. J'ai reconstitué l'histoire de tête, quinze jours plus tard, mais j'ai fait sans doute beaucoup d'imprécisions. Je ne suis même plus sûr de quel personnage est mort et quel personnage a survécu !
C'est un défaut, mais je sacrifie au confort de jouer sans matériel. Je vois cependant les limites du processus dès lors qu'on joue avec un théâtre un peu touffu comme celui-ci. J'avais quand même besoin de mes notes sur le théâtre, et les joueurs ont aussi senti le besoin de prendre des notes. On n'était donc pas tout à fait exempt de matériel comme ce fut le cas sur d'autres tests.

Encore une fois, on a employé le terme d'indien ou d'autochtone, sans jamais préciser la tribu. Cela ferait peut-être de la peine à mon consultant sur la question des nations premières au Canada. Avant la publication de ce théâtre, je vais me renseigner sur les nations locales, Sioux, Cree, Lakotas, pour pouvoir en dégager quelques spécificités utilisables en jeu.

Le retour de la joueuse de Sibil :

Sur le débrief, quelques petite choses à préciser, avec le recul... c'est un peu refaire le match un mois après, je ne sais pas si c'est utile ou pertinent, mais je te le donne et tu en fais ce que tu veux.

- "*Inflorenza* ça peut être 1000 fois ça" : dit comme ça, c'est de la déception pure. Et sur le coup ça l'était. (on a fait nos râleurs de service, hein ?) Tu n'es pas obligé de le mettre dans le débrief, surtout que ça cache les compliments des joueurs qui découvraient le jeu et la narration partagée et qui ont adoré. Et puis, rétrospectivement, on avait de très chouettes motifs (bras brûlé/noirci, route-rivière, fratricide, Jamal...) dont on n'a pas su tirer le maximum, par maladresse de notre part. Tu as quand même réussi à nous faire produire quelque chose de tout à fait décent alors que les imaginaires autour de la table étaient complètement éclatés et disparates, et les conditions générales peu aidantes (serveur intrusif, pb d'écoute, bruit des travaux sur la place). C'est probablement un truc dont tu as l'habitude, mais pour moi qui ait eu une pratique rôliste ultra-protégée, c'était déjà une aventure extrême.

- Objectifs :
Là où on a cafouillé, je pense, c'est qu'on avait des objectifs trop disparates autour de la table, même s'ils étaient liés d'une façon ou d'une autre. On aurait peut-être tous dû centrer notre objectif (et notre personnage) directement sur les disparitions en elles-mêmes, ce qui aurait permis de jouer dans la même direction.
C'est ce qu'on fait quand on joue *Les Chemins de Compostelle* à notre table : on se pose comme contrainte de centrer nos objectifs sur le pèlerinage ou le groupe de pèlerins ou Compostelle, mais pas sur des quêtes annexes.

- Canevas trop chargé ?
On a posé beaucoup d'infos sur nos persos, leur passé et leurs liens avant le jeu, avec notamment des incohérences ou imprécisions temporelles. Par exemple, je n'ai pas tout compris des histoires préalables du prof et d'Eclipse, donc instinctivement je me suis abstenue d'aller sur leurs plates-bandes pour ne pas ajouter à la confusion. Sauf que mon personnage aurait dû contrecarrer le prof, c'était son objectif.
De même, les relations de Sybil avec Mark et Najuat étaient floues et mal posées (par ma faute, je le reconnais) bien qu'on en ait parlé avant. On avait posé des choses du passé (inutiles ou entravantes) alors qu'on n'a pas posé l'état de nos relations au moment où commence l'histoire. Paradoxalement, la relation avec Jamal est venue tout de suite, bien qu'elle ait été complètement imprévue.
Je me demande s'il n'y a pas une question d'espace là-dedans, si on n'aurait pas dû laisser plus de

"blancs" avant la partie, plutôt que de fixer d'abord un canevas et de broder autour ensuite ? Mais c'est très probablement aussi une limite personnelle, pour le coup.

- Les limites de la concession

Je crois qu'on a tous essayé de faire avancer l'histoire collective sans trop se tirer dans les pattes, ce qui était plutôt élégant et poli pour des joueurs qui ne se connaissaient pas. Mais du coup, on s'est tous laissés aspirer par la quête d'immortalité pour avoir un climax, alors qu'à mon avis c'est Jamal qui aurait dû être au centre de cette histoire (le calme, le point fixe, l'oeil du cyclone autour duquel tout se déglingue). Mais pour alimenter ce cyclone, il aurait fallu que Mark, Najuat et Sybil soient plus actifs et plus dramatiques dans leurs relations et leurs objectifs, ce qu'on a pas osé faire. Je pense qu'il y a deux raisons à ça : c'est pas évident de jouer du drama quand on ne se connaît pas (ma timidité pourrie) ; et peut-être aussi que le Prof ne nous en pas beaucoup laissé le loisir, résolvant tous les problèmes qui passaient à portée, même s'ils ne s'adressaient pas à lui.